Beauvoir-sur-Mer | Bois-de-Céné | Bouin | Challans | Châteauneuf | Froidfond | La Garnache
Saint-Christophe-du-Ligneron | Saint-Gervais | Saint-Urbain | Sallertaine

LIVRET-JEU · NATURE & PATRIMOINE

Les dix louveteaux

LA GARNACHE



Une aventure avec Amélia, la louve grise

+ son carnet du pisteur : 15 animaux et leurs empreintes

13 lieux	**3,8 km**	**2 h** à **2 h 30**	dès **8 ans**, avec un adulte

Ce livret appartient à _____

Challans Gois Communauté

Challans Gois Communauté
16 rue du parc de Pont-Habert
CS 50337 85300 SALLERTAINE
Tél : 02 51 93 56 73 · sports@challansgois.fr

www.challansgois.fr

MODE D'EMPLOI

Comment jouer ?

Tout se joue sur place, avec un crayon : pas besoin de téléphone ! Les treize lieux se font dans l'ordre. À chaque lieu, quatre étapes :

1. **Trouve le lieu.** En haut de sa page, « Pour y aller » te dit sa distance, sa direction, et te montre le chemin sur un petit plan.

2.  **Lis l'histoire avec Amélia, et observe.** Lève les yeux : certaines réponses se cachent sur place.

3. **Joue.** Dès que tu as fini un jeu, colorie sa patte. À la fin, les solutions te diront si tu avais vu juste. Une erreur ? Ce n'est pas grave : le diplôme est pour tout le monde !

4. 9·14 **Déchiffre le morceau du grimoire.** Chaque lieu cache un morceau de la formule magique, écrit en chiffres. Traduis-le en lettres et recopie-le dans le grimoire, page 41.

En bonus, pages 45 à 48 : le carnet du pisteur. Les animaux de l'étang et du bois, et leurs empreintes : coche ceux que tu vois !

TON ÉQUIPEMENT

Coche avant de partir.

- [ ] un crayon
- [ ] des crayons de couleur
- [ ] une bouteille d'eau
- [ ] de bonnes chaussures
- [ ] une montre
- [ ] et ta bonne humeur !

PROMIS, JURÉ !

Coche chaque promesse, puis signe.

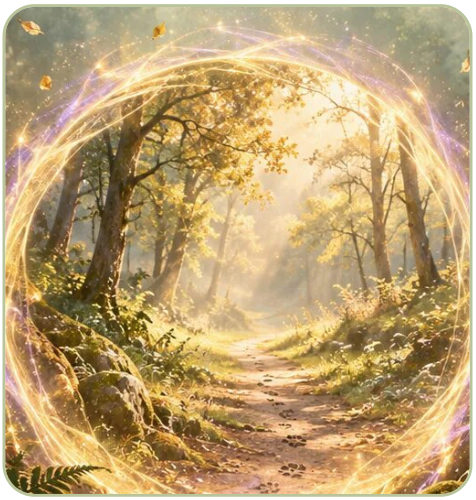
- [ ] Je reste toujours près de l'adulte.
- [ ] Je marche sur les trottoirs et les sentiers, et je respecte le code de la route.
- [ ] Je fais bien attention au bord de l'eau.
- [ ] Je respecte les bêtes, les plantes et les habitants.
- [ ] Je ne regarde les solutions (pages 49 à 51) qu'à la fin !

Signé : _____

Pour l'adulte : Le départ se fait devant la mairie, et l'arrivée au calvaire, juste en face. Environ 3,8 km, 2 h à 2 h 30, avec une pause au parc de l'Équaizière. Il existe aussi une version pour téléphone : **parcours-challansgois.netlify.app**.

IL ÉTAIT UNE FOIS… EN 1261

L'histoire commence



Nous sommes en **1261**, au Moyen Âge. Dans la grande forêt de La Garnache, au pied du château fort, vit une louve grise : **Amélia**. Elle élève ses **dix louveteaux**.

Un soir, au milieu des arbres, un **portail de lumière violette** s'ouvre. Les louveteaux, curieux, s'y engouffrent avant qu'elle puisse les retenir. Amélia saute derrière eux…

… et se retrouve **ici, aujourd'hui, devant la mairie de La Garnache**, presque huit cents ans plus tard ! Des voitures, du bruit, des gens partout : les louveteaux ont pris peur et se sont **éparpillés dans toute la ville**.

Pour rentrer, il faut rouvrir le portail avec une **formule magique**. Mais en traversant, elle s'est déchirée en **douze morceaux**, semés dans toute la commune.



AMÉLIA

Je flaire leurs pistes, mais seule, je n'y arriverai pas. Aide-moi ! À chaque lieu, une épreuve, un morceau de la formule… et souvent, au bout, un de mes petits.

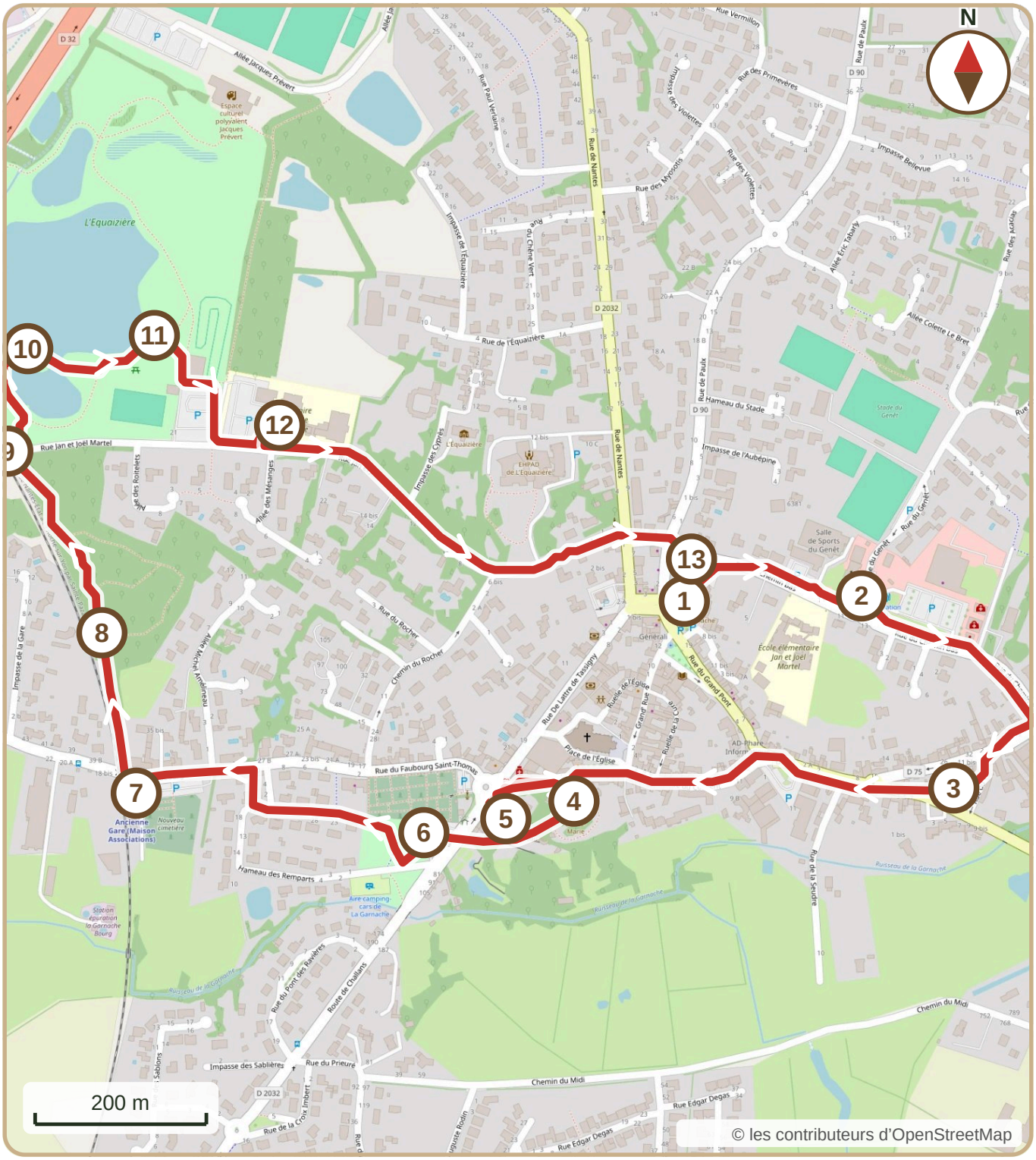
TA MISSION

1. **Retrouver les dix louveteaux**, cachés dans la ville (coche-les page 5).
2. **Reconstituer la formule**, morceau par morceau, dans le grimoire (page 41).
3. **Revenir au portail**, devant la mairie, et crier la formule pour ramener la meute en 1261.

Attention : en chemin, Amélia va découvrir que quelqu'un d'autre s'intéresse de très près à ses louveteaux…

LA CARTE

Les treize lieux de l’aventure



1. La mairie (départ)
2. L’accueil de loisirs
3. La chapelle
4. La motte féodale
5. Le château
6. Le parking du cimetière
7. L’ancienne gare
8. Le petit bois
9. Le bois, plus loin
10. Le parc de l’Équaizière
11. Le parc, côté sport
12. L’école et le laboratoire
13. Le calvaire (arrivée)

AVANT DE PARTIR

Amélia et ses dix louveteaux

Fais connaissance avec la meute : leurs qualités serviront plus tard ! Chaque fois que tu retrouves un louveteau, coche sa case.

Sept d'entre eux **se présentent eux-mêmes** un peu plus loin, avec leurs mots à eux : tu les liras après les avoir retrouvés.



Potito
6 ans, très habile, grimpe aux arbres. Un peu timide. ☐



Spaghetti
Le plus rapide, tout maigre. Ne sait pas nager. ☐



Tigrou
Un odorat exceptionnel, mais très bruyant. Jumeau de Coco. ☐



Coco
Le plus jeune, très rapide, un peu bourrin. Jumeau de Tigrou. ☐



Flash
4 ans, un fonceur, doué en escalade. Se fatigue vite. ☐



Michette
4 ans, très souple, grimpe et chasse. Toujours joyeuse. ☐



Bella
7 ans, chasseuse hors pair, courageuse. Des yeux vairons. ☐



Camille
10 ans, le plus grand, très prudent. Le roi des cachettes. ☐



Yoda
5 ans, expert en mathématiques. Ne se lance jamais au hasard. ☐



Mohamed
6 ans, sportif et musclé. Ne lâche jamais rien. ☐

★ LE SECRET D'AMÉLIA

Ce que sont devenus les loups. Longtemps après l'époque d'Amélia, on les a chassés jusqu'à les faire disparaître de France, dans les années 1930. En 1992, ils sont revenus tout seuls, à pied, par les Alpes, depuis le pays voisin.

Quel pays ? ☐☐☐☐☐☐

Coup de pouce : un pays en forme de botte.

LIEU 1 · LE DÉPART

1 La mairie

Le départ : c'est le n° 1 de la carte, page 4. Place-toi devant la mairie de La Garnache. Amélia renifle l'air : le portail a laissé une odeur d'orage…

☐ **J'y suis !**



L'HISTOIRE

C'est ici que le portail a lâché Amélia et ses petits. Elle sent encore leurs pattes sur le pavé, et une piste part déjà derrière la mairie : vite, ses louveteaux sont peut-être seuls !

« Mais avant de courir, regarde où tu es », dit-elle.

L'histoire de La Garnache commence bien avant la famille d'Amélia : environ mille ans avant notre ère. La commune dominait alors une **mer intérieure** peu profonde, semée de petites îles : Bouin, l'Île d'Her, Chauvet, Le Perrier, Sallertaine, l'Île de Monts…

Une immense forêt couvrait la région. Des tribus gauloises s'y partagèrent les terres : les **Pictons**, des éleveurs et des cultivateurs. Leurs prêtres, les druides, honoraient les arbres et le tonnerre dans des bois sacrés.

LE SAVAIS-TU ?

Aujourd'hui, la mer s'est retirée : à la place, il y a le marais. Et plusieurs de ces anciennes îles sont devenues des communes voisines, comme Bouin et Sallertaine.

? QUI ARRIVE ?

En 57 avant notre ère, quel peuple est sur le point d'arriver sur le territoire de La Garnache ?

◯ Les Germains ◯ Les Normands ◯ Les Romains

Coup de pouce : leur chef s'appelle Jules César.

Trois cents ans après les Romains, des tribus venues de Germanie pillent et incendient. Puis, au IXe siècle, les Normands menacent sans cesse la région.



AMÉLIA
Vers l'an 1045, des seigneurs s'installent à La Garnache. Ma famille vit sous leurs murs deux siècles plus tard : c'est là qu'il faut nous ramener !

LA FRISE DU TEMPS

Écris 1 dans le rond du plus ancien, puis 2, 3, 4, 5.

- ◯ Des tribus venues de Germanie pillent et incendient.
- ◯ Une lignée de seigneurs s'installe à La Garnache.
- ◯ Les Pictons cultivent et élèvent leurs bêtes au bord de la forêt.
- ◯ Les Normands menacent sans cesse la région.
- ◯ Les Romains arrivent avec Jules César.

L'ÉPOQUE D'AMÉLIA

Comment appelle-t-on la période qui commence au Ve siècle et s'achève vers la fin du XVe siècle ?

◯ Le Moyen Âge ◯ L'Antiquité ◯ L'époque moderne

Coup de pouce : c'est l'époque des châteaux forts, et celle d'Amélia.

9	14	22	15

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 1
Traduis les nombres en lettres (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire.

LIEU 2 · UNE ODEUR DE LOUVETEAU

2 L'accueil de loisirs

À **210 m** de la mairie, vers **l'est**. Cherche une cour, des jeux, et de grands arbres.

☐ **J'y suis !**





L'HISTOIRE

Amélia presse le pas : une odeur de louveteau, ici, dans la cour. Toute fraîche ! C'est celle de **Potito**, le plus habile de la meute. Il ne doit pas être loin…

Potito adore grimper. S'il a eu peur, il s'est sûrement caché tout là-haut.

✓ L'ARBRE AU TRONC BLANC

Observe les arbres de la cour, sans entrer : l'un d'eux a un tronc tout blanc, rayé de noir. Colorie le bon rond.

Quel est cet arbre ?

◯ Le chêne ◯ Le bouleau ◯ Le hêtre

Et toi, si tu étais un louveteau, où te cacherais-tu dans cette cour ?

OÙ EST POTITO ?



Potito doit être là-haut, quelque part dans les branches de l'arbre au tronc blanc.

Entoure-le sur la photo.

Et sur place ? Lève les yeux : aujourd'hui, il est sûrement reparti !



Potito : « Maman ! Vite, j'ai vu Spaghetti courir le long de la rue. Il court trop vite pour moi, je n'ai pas réussi à le rattraper. Après, il y a eu plein de gens, alors je me suis caché dans l'arbre, celui au tronc tout blanc. »

☐ Premier louveteau retrouvé ! Coche Potito dans ta meute, page 5. Plus que neuf…

DESSINE POTITO, PERCHÉ DANS SON ARBRE

3	1	20	9	15

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 2

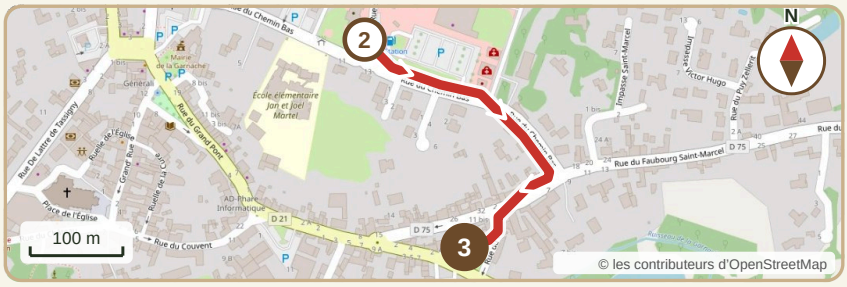
Traduis les nombres en lettres (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire.

LIEU 3 · UNE PORTE FERMÉE

3 La chapelle Notre-Dame-de-la-Victoire

À **250 m**, vers **le sud-est**. Cherche le clocher, au-dessus des toits.

☐ **J'y suis !**





La chapelle



L'HISTOIRE

Potito a vu Spaghetti filer par ici. Devant la chapelle, la piste s'arrête net : « Ne me dis pas que… » Si ! Spaghetti, le plus maigre de la meute, s'est faufilé à l'intérieur. Les autres sont bien trop gros pour le suivre.

La porte est fermée à clé. Mais de l'autre côté, une petite voix chuchote…



SPAGHETTI

Je ne sors que si on me chante la chanson du moine qui dort trop, celle qu'on chante pour le réveiller quand les cloches sonnent. Les notes, je les ai cachées dans une devinette.

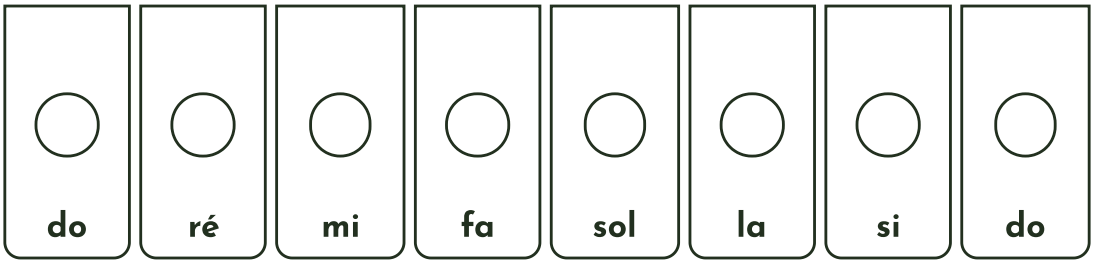
♪ LA CHANSON DU MOINE

Mon premier, tu le fais la nuit quand tu as sommeil.
Mon deuxième sonne le matin pour te tirer du lit.
Mon troisième est l'heure du milieu de la nuit.
Puis retourne au sommeil.

Pour chacun, garde seulement le début du mot : c'est une note de musique.

Les quatre notes : ☐ ☐ ☐ ☐

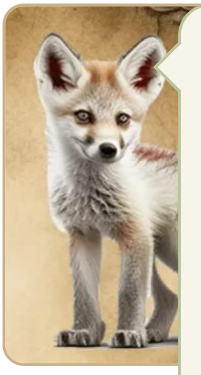
Écris 1, 2, 3, 4 dans les ronds des touches à jouer, dans l'ordre. Puis chantez l'air tous ensemble, deux fois : un moine dort, il faut le réveiller !



OBSERVE LA CHAPELLE, ET DESSINE SON CLOCHER



La porte grince : Spaghetti sort, tout fier. Deuxième louveteau retrouvé ! ☐ Coche Spaghetti dans ta meute, page 5.



SPAGHETTI

J'ai appris plein de choses ici. Le nom de la chapelle rappelle une bataille : celle de **Lépante**, en **1571**, au large de la Grèce. Elle a arrêté l'avancée des Ottomans en Méditerranée. Notre-Dame-de-la-Victoire, c'est cette victoire-là.



La chapelle.

? LE NOM DE LA CHAPELLE

Que rappelle le nom de Notre-Dame-de-la-Victoire ?

- ◯ Une victoire contre les Normands
- ◯ La bataille de Lépante, en 1571
- ◯ La fin de la guerre de Cent Ans

★ LE SECRET D'AMÉLIA

Le soldat de Lépante. Parmi les soldats de Lépante, il y avait un jeune homme de vingt-quatre ans. Il y a été blessé, et sa main gauche n'a plus jamais servi. Devenu l'un des écrivains les plus lus du monde, il a écrit l'histoire d'un chevalier un peu fou qui charge des moulins à vent, croyant voir des géants.

Le chevalier : D O N ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 3

16 15 18 ☐☐☐

Traduis les nombres en lettres (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire.

Potito et Spaghetti se présentent

Tu les as retrouvés tous les deux. Sur le téléphone, ce sont eux qu'on entend ; ici, tu peux les lire.



Potito 6 ANS

« Je m'appelle Potito et j'ai 6 ans. Je suis très poilu car je n'aime pas avoir froid l'hiver lorsqu'il y a du vent. Je suis très habile et j'adore monter dans les arbres. Je m'en sers également pour me cacher car je suis plutôt timide, et là-haut, personne ne vient m'embêter. C'est la première fois que je vois une ville, ça fait un peu peur. Mon rêve est de devenir aussi vaillant que ma maman : comme ça, je pourrais aider tous les gens dans le besoin. Je m'entends super bien avec Camille, et j'aime lorsqu'on joue avec tous nos frères et sœurs. »



Spaghetti LE PLUS RAPIDE

« Je m'appelle Spaghetti. Mon nom me va comme un gant, car je suis plutôt maigre. Mais grâce à cela, je suis le plus rapide de la meute. Par contre, c'est la seule chose où je suis fort. Non, ma queue n'a pas trempé dans la sauce tomate : elle est rouge depuis ma naissance. Je n'arrive pas à nager et j'ai toujours peur de tomber dans l'eau. Promis, un jour j'y arriverai, mais pas tout de suite. »

À lire à voix haute : une voix par louveteau.

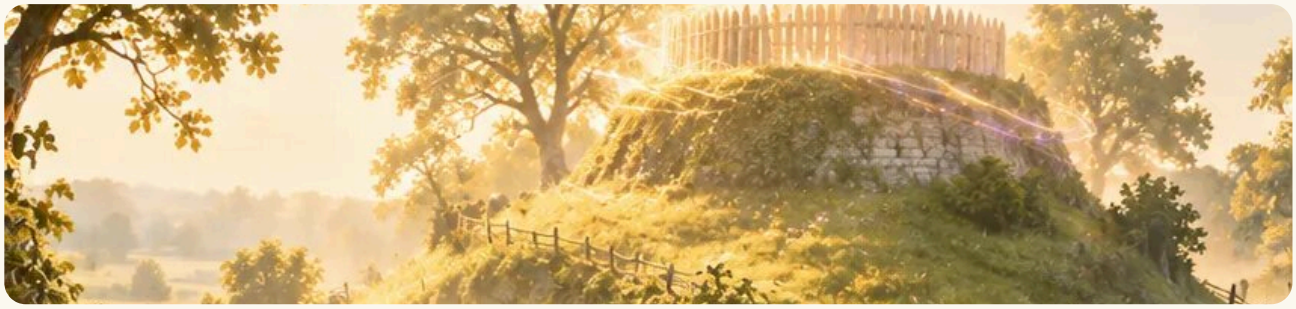
LIEU 4 · UNE BUTTE DE TERRE

4 La motte féodale

À **440 m**, vers **l'ouest**. Devant toi, la terre monte : une butte couverte d'herbe et d'arbres.

☐ **J'y suis !**





L'HISTOIRE

En chemin, Spaghetti et Potito ne parlent que de Lépante. Puis Amélia s'arrête : deux odeurs mêlées, ici. **Coco et Tigrou**, les jumeaux, sont passés par là !

Spaghetti et Potito se disputent : pour eux, une motte féodale, c'est juste un gros tas de terre. Pas tout à fait…

LE LIEU, EN VRAI

La motte aurait été élevée entre le **X**e et le **XII**e siècle. Et dessous, on a retrouvé une dizaine de **sarcophages** (des tombes de pierre) bien plus anciens encore : du **VI**e ou du **VII**e siècle.

? À QUOI ÇA SERVAIT ?

À quoi servait une motte féodale ?

- ◯ À entasser la terre creusée pour les douves
- ◯ À surveiller les alentours et se protéger des invasions
- ◯ À servir d’estrade au crieur public

✎ FAIS LE TOUR DE LA BUTTE

Fais le tour de la motte avec l’adulte, sans grimper dessus. Puis dessine sa forme vue d’en haut, comme sur un plan.

LA MOTTE, VUE DU CIEL



AMÉLIA

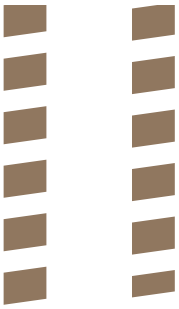
À notre époque, la motte existait déjà, et le château aussi. C'est l'un des seuls endroits que mes petits connaissent bien. Voyons s'ils s'en souviennent… et toi ?

LES MOTS DU CHÂTEAU FORT

Relie chaque morceau du château à son nom.

Le pont qu'on relève pour fermer l'entrée	**la meurtrière**
La grille qu'on fait tomber devant la porte	**le mâchicoulis**
La plus haute tour, le dernier refuge du seigneur	**le pont-levis**
La fente étroite d'où l'on tire à l'arc sans être vu	**la douve**
Le fossé rempli d'eau qui entoure les murs	**la herse**
Le balcon de pierre percé de trous, d'où l'on jette des pierres	**le donjon**

Amélia sent très bien l'odeur de Coco et de Tigrou, près de la motte. Puis, d'un coup, plus rien ! Aucune trace des jumeaux… sauf une. Dans la terre, des **traces de pneus**, toutes fraîches. Elles filent vers le château.



20 1 12

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 4

Traduis les nombres en lettres (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire.

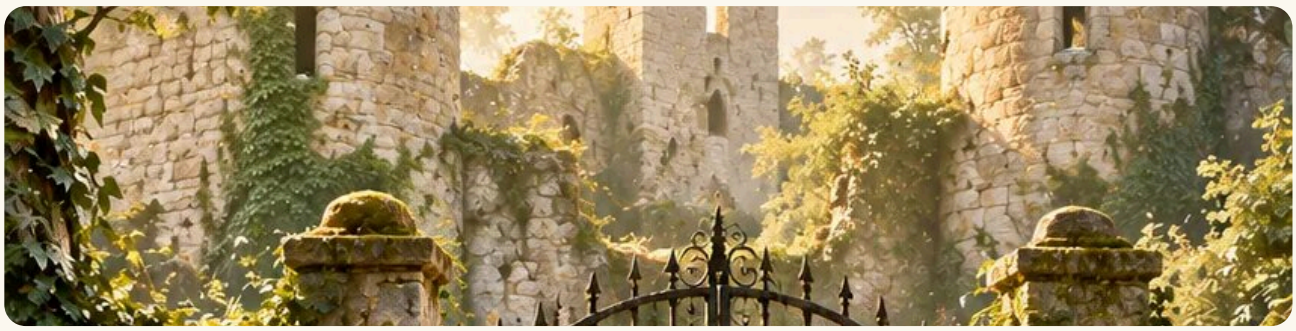
LIEU 5 · LES VIEILLES PIERRES

5 Le château

À **80 m** de la motte, vers **l'ouest**. Suis les traces de pneus jusqu'aux vieilles pierres.

☐ **J'y suis !**





L'HISTOIRE

Les traces de pneus mènent au château. Il est ouvert : entrons. Des pierres plus vieilles qu'Amélia elle-même… et, quelque part dans ces ruines, une **odeur de peur**.

« J'espère que ces deux filous ne s'y sont pas perdus », murmure Amélia.

LE LIEU, EN VRAI

Le château de La Garnache est l'un des plus vieux de Vendée. Sa construction commence en **1045**, et il est rebâti au **XIII**e siècle, avec ses tours, une grande cour intérieure, des douves, des jardins et un étang. En 1622, le roi Louis **XIII** remporte une victoire dans le marais de Riez : elle conduira au démantèlement du château, sur ordre de Richelieu. Il n'en reste que des vestiges.

✓ LES TOURS D'AUJOURD'HUI

Observe bien les ruines, de loin ou de près. Compte les tours encore debout.

J'en vois : ☐ dont des rondes : ☐ et des carrées : ☐

? LE CHÂTEAU D'AUTREFOIS

Combien de tours le château comptait-il, avant d'être démantelé ?

◯ Trois ◯ Sept ◯ Douze

LE SAVAIS-TU ?

La cour intérieure du château mesurait 6 500 m², presque la taille d'un terrain de football ! Et ses seigneurs ont compté dans l'histoire de toute la région : l'Île d'Yeu, Noirmoutier, Bouin, Beauvoir, Commequiers, Montaigu…

Soudain, Tigrou surgit de derrière une tour. Il se précipite vers vous, affolé :



TIGROU

Coco a été capturé ! On se promenait dans la commune, et comme d'habitude, Coco se faisait remarquer. Des hommes en blouse blanche sont arrivés dans une camionnette blanche et se sont jetés sur lui. Moi, je me suis sauvé, je me suis caché dans le château. Je l'ai laissé tout seul… La camionnette est partie vers le cimetière, et elle a fait tomber quelque chose sur le parking !



Tigrou est retrouvé ! ☐ Coche-le dans ta meute, page 5. Mais Coco, lui, a disparu…

✗ LE TÉMOIGNAGE DE TIGROU

Un bon détective retient tout. Sans relire, colorie « vrai » ou « faux ».

	vrai	faux
Les hommes portaient des blouses blanches.	◯	◯
La camionnette était rouge.	◯	◯
Tigrou s'est caché dans le château.	◯	◯
La camionnette est partie vers la gare.	◯	◯

★ LE SECRET D'AMÉLIA

Le roi qui n'était pas encore roi. L'une des tours s'appelle la tour du Roi : Henri **IV** y a séjourné en 1588. Mais il n'était pas encore roi de France ! Il était roi d'un petit royaume au pied des Pyrénées.

Lequel ? ☐☐☐☐☐☐☐

PORTRAIT-ROBOT : DESSINE LA CAMIONNETTE, COMME TIGROU L'A DÉCRITE

20 5 13 16 21 19

☐☐☐☐☐☐

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 5

Traduis (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire.

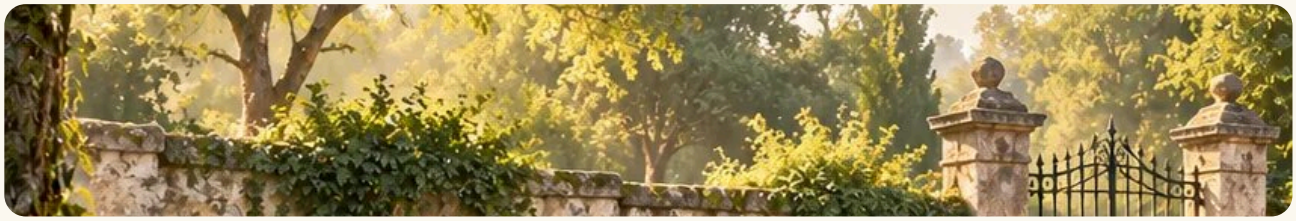
LIEU 6 · UN SACRÉ FOUILLIS

6 Le parking du cimetière

À **100 m** du château, vers **l'ouest**, vers le cimetière.

☐ **J'y suis !**





L'HISTOIRE

Vite, sur la piste de la camionnette ! Mais en arrivant, quelle pagaille : des **déchets partout**. La camionnette a tout renversé en partant, en grand vacarme.

« Il faut ranger », dit Amélia. « Et dans ce fouillis, il y a peut-être un indice… »

✓ ET ICI, EN VRAI ?

Regarde autour du parking et du cimetière. Quelles poubelles vois-tu ? Coche-les.

☐ une poubelle ☐ un bac jaune ☐ une colonne à verre

☐ un composteur ☐ aucune

LE GRAND TRI

Où va chaque déchet ? Écris sous chacun la lettre de la bonne poubelle.

- **J**  Bac jaune : emballages
- **V**  Colonne à verre
- **P**  Colonne à papier
- **C**  Composteur
- **O**  Ordures ménagères
- **D**  Déchèterie

 Une canette ☐	 Un pot de confiture vide ☐	 Un vieux journal ☐	 Un trognon de pomme ☐
 Une bouteille en plastique ☐	 Un mouchoir usagé ☐	 Une pile usagée ☐	 Un pot de peinture ☐

Le parking est propre. Mais sous le dernier déchet, il reste une feuille froissée, tachée de boue…



CONTRAT DE LOCATION DE SALLE

Entre le propriétaire de la salle située **rue Jan-et-Joël-Martel, 85710 La Garnache**, désigné ci-après « le bailleur »,

et le **Laboratoire d’étude des espèces disparues**, désigné ci-après « le locataire ».

Article 1 : Les locaux loués comprennent le laboratoire, la grande salle, les cuisines, la salle d’eau et le parking.

Article 3 : La salle est louée pour… (le reste est effacé par une trace de pneu).



AMÉLIA

Un laboratoire… qui étudie des espèces disparues. Et des loups du Moyen Âge, ça en est une ! Attendez… les papiers bougent. Un museau en sort : FLASH !



Flash : « La camionnette a tout renversé en partant. Ce papier, c'est eux qui l'ont fait tomber ! » ☐ Coche Flash dans ta meute, page 5.

GARDE L'ADRESSE

Cette adresse servira plus tard. Recopie le nom de la rue de la salle : elle porte le nom de deux frères.

Rue _____

MON CARNET D'ENQUÊTE

Note ce que tu sais déjà. Ça servira !

Qui a été enlevé ? _____

Par qui ? _____

Dans quel véhicule ? _____

1	19	20	18	1	5*

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 6

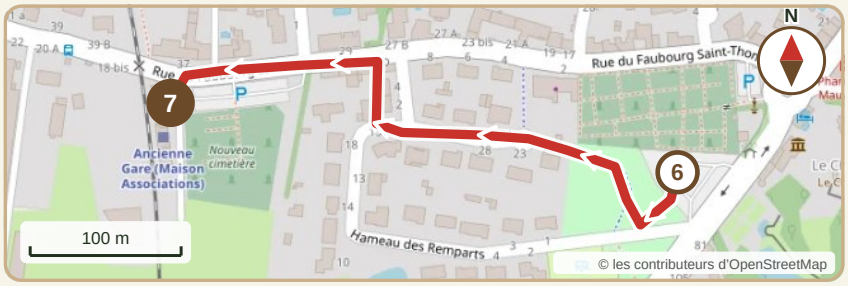
Traduis (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire. * Cette lettre porte un accent aigu.

LIEU 7 · UNE GARE SANS TRAIN

7 L'ancienne gare

À **340 m** du parking, vers **l'ouest**. Cherche le bâtiment de la photo : une gare… sans train.

☐ **J'y suis !**





L'ancienne gare



L'HISTOIRE

Avec Flash, la petite troupe repart. « Je sens quelque chose », dit Amélia. Une gare sans train… et pourtant, ça sent le louveteau à plein nez !

Une petite voix, derrière la porte : « Je ne sors que si vous trouvez le code : l'année où les premiers voyageurs sont montés dans le train, ici. »

LE LIEU, EN VRAI

Les trains de voyageurs ne s'arrêtent plus à La Garnache depuis **1970** : **quatre-vingt-douze ans** après l'ouverture de la gare. Le bâtiment a ensuite été vendu à la commune pour 100 000 francs, soit environ 15 245 euros.

LE CODE DE LA PORTE

La gare a fermé en 1970, 92 ans après son ouverture. Pose la soustraction pour trouver l'année d'ouverture.

	1	9	7	0
−			9	2
=	☐	☐	☐	☐

Coup de pouce : 1970 − 100, c'est facile. Mais 92, c'est un peu moins que 100…



Michette : « Bien joué ! Vous êtes meilleurs en calcul que je ne le pensais. »
Michette sort de sa cachette, pas surprise du tout de voir sa famille. On lui raconte tout. Elle propose un détour par le petit bois : la faim commence à se faire sentir pour tout le monde. ☐ Coche Michette dans ta meute, page 5.

DESSINE LE TRAIN D'AUTREFOIS, ENTRANT EN GARE

13	9	12	12	9	1
☐	☐	☐	☐	☐	☐

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 7

Traduis (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire.

Flash et Michette se présentent

Deux de plus dans la meute. Écoute-les… ou lis-les.



Flash 4 ANS

« Je m’appelle Flash et j’ai 4 ans. Je suis un fonceur, un peu impulsif parfois. Je suis doué en escalade et j’aime tester de nouvelles choses, comme faire de la trottinette sur un tronc d’arbre dans une descente de la mort en forêt. Un conseil : veillez à protéger votre tête. Le seul inconvénient, c’est que je me fatigue rapidement, mais heureusement, je récupère vite également. Les autres disent que je suis maniaque, mais je ne sais pas ce que cela signifie. »



Michette 4 ANS

« Je m’appelle Michette et j’ai 4 ans. Je suis toujours joyeuse, mais attention quand je suis en colère. Je suis très souple et habile, ce qui m’aide beaucoup à grimper aux arbres et à chasser. Je n’aime pas être mise à l’écart car, pour moi, la famille doit toujours rester soudée. Ma devise est de voir la vie en rose, vous avez deviné pourquoi. J’ai une oreille déchirée, ce qui me donne un look vraiment cool. »

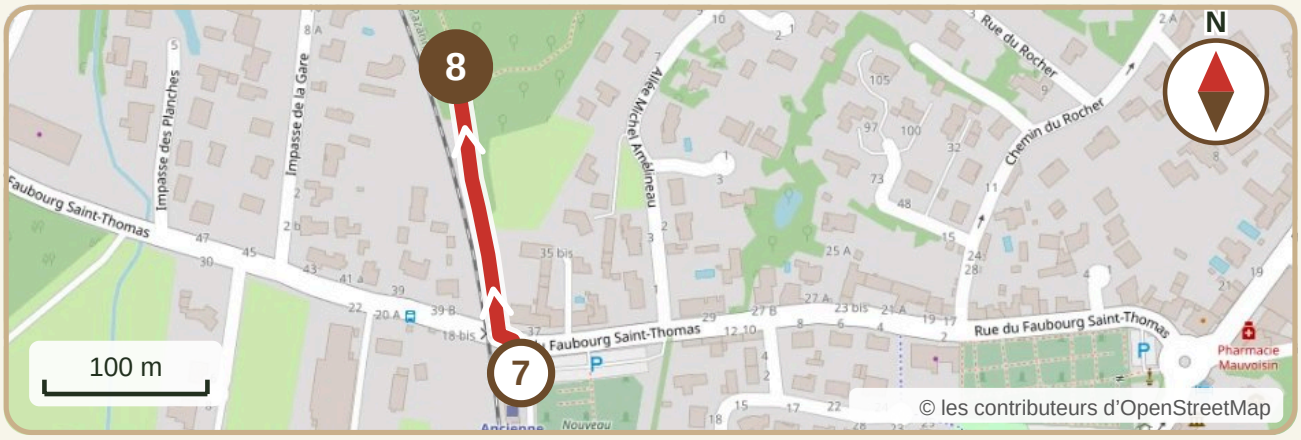
À lire à voix haute : une voix par louveteau.

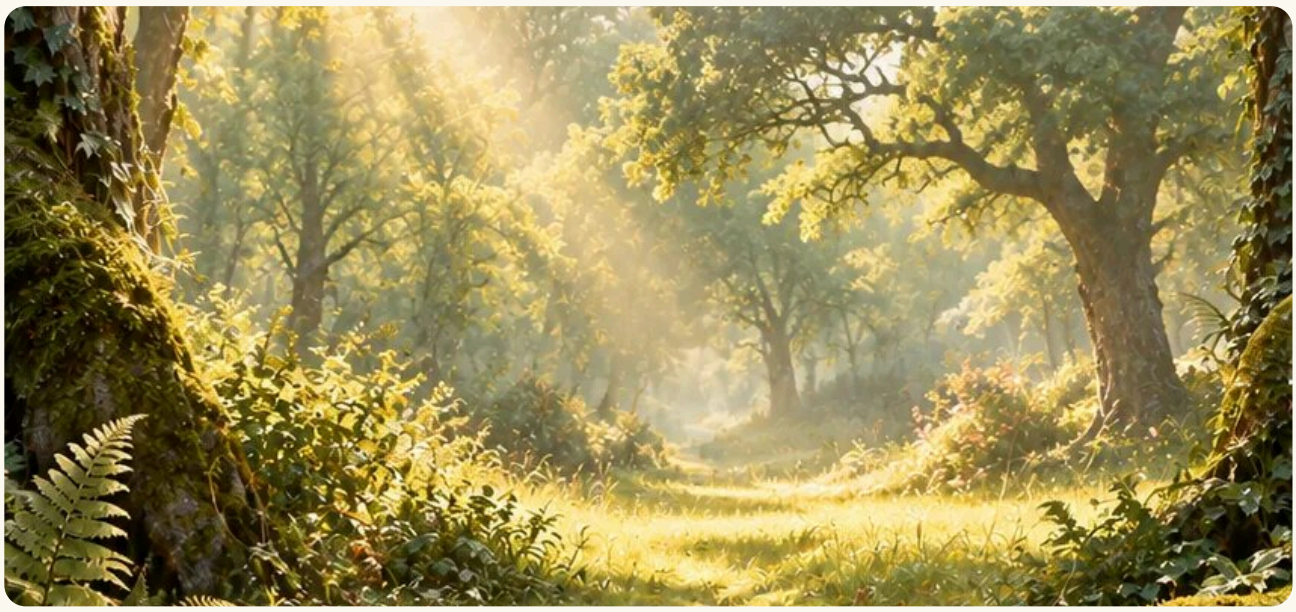
LIEU 8 · LA LEÇON DE CHASSE

8 Le petit bois

À **190 m** de la gare, vers **le nord**. Un chemin, des arbres, des feuilles mortes : le petit bois. Restez sur le chemin.

☐ **J'y suis !**





L'HISTOIRE

Direction la forêt… enfin, le petit bois ! Toute la meute a faim. « Chut, ici, on parle tout bas. Même toi, Tigrou. » Tigrou, lui, a un odorat exceptionnel… mais il est aussi le plus bruyant de la meute.



AMÉLIA

Avant de chasser, il faut savoir lire les traces de nos proies. Un petit jeu, mes louveteaux ! Et toi avec eux.

QUI EST PASSÉ PAR LÀ ?

Relie chaque empreinte à l'animal qui l'a laissée.













	**Lapin**
	**Loutre**
	**Sanglier**
	**Écureuil**
	**Chevreuil**
	**Renard**

Coup de pouce : compte les doigts. Des palmes, c'est pour nager ; des sabots, c'est pour courir dans les bois.

SUR LE CHEMIN, CHERCHE UNE VRAIE TRACE. DESSINE-LA ICI

LA PREMIÈRE PROIE



Chut… Une proie est en vue : un lapin se cache au bord du chemin.

Entoure-le sur la photo.

Et sur place ? Regarde au pied des arbres, sans faire de bruit : on ne sait jamais.

Amélia se place, tout doucement… « YAHHHH ! » hurle Tigrou. Le lapin file. Puis un chevreuil : « EN AVANT ! » Il s'enfuit. Puis un lièvre : « AÏE ! ÇA PIQUE ! » Il s'échappe à son tour. Tigrou baisse les oreilles ; il pleure presque.

ET TOI, QUE FAIS-TU ?

Tigrou a fait fuir les trois proies.

- ◯ Je le gronde très fort.
- ◯ Je le rassure : il va apprendre, ce n'est encore qu'un bébé.
- ◯ Je le laisse dans le bois et je continue sans lui.

4 15 21 | | |

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 8

Traduis les nombres en lettres (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire.

LIEU 9 · LA CHASSEUSE

9 Le bois, plus loin

À **240 m**, vers **le nord-ouest**, plus loin dans le bois. Restez groupés !

☐ **J'y suis !**





L'HISTOIRE

La petite troupe continue sa route. Tigrou court devant Spaghetti pour l'embêter, Michette flaire le chemin. Soudain, elle s'arrête : « Je sens une odeur familière… **C'EST BELLA** ! Suivez-moi ! »

La meilleure chasseuse de la meute était à quelques virages de là. « Il n'y a qu'une louvette pour chasser comme ça », sourit Amélia.



BELLA

Vous voilà enfin ! J'entends Tigrou depuis un quart d'heure. Si vous avez faim, j'ai attrapé quelques lapins : servez-vous ! Et la forêt donne aussi des plantes à manger : il suffit de savoir lesquelles.

? LA PLANTE QUI SE MANGE

Laquelle de ces plantes de nos bois se mange en soupe, une fois cuite ?

◯ La digitale ◯ L'ortie ◯ L'if

> Jamais de plante à la bouche sans un adulte qui la connaît bien !

◉ LE GRIMOIRE DE BELLA



« J'ai trouvé ce grimoire en chassant. Impossible de l'ouvrir : on dirait qu'il lui manque quelque chose. »

Entoure, sur le dessin, l'endroit où il manque une pièce. Quelle forme aura-t-elle ?

☐ Bella est retrouvée ! Coche-la dans ta meute, page 5.

MON CARNET D'ENQUÊTE

Combien de louveteaux as-tu retrouvés ? _____

Qui manque encore à l'appel ? _____

_____

16 12 5 24

☐ ☐ ☐ ☐

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 9

Traduis les nombres en lettres (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire.

LIEU 10 · AU BORD DE L'EAU

10 Le parc de l'Équaizière

À **120 m** du bois, vers **le nord**. Un étang, une petite île, des arbres : le parc de loisirs. C'est l'endroit idéal pour une pause !

☐ **J'y suis !**





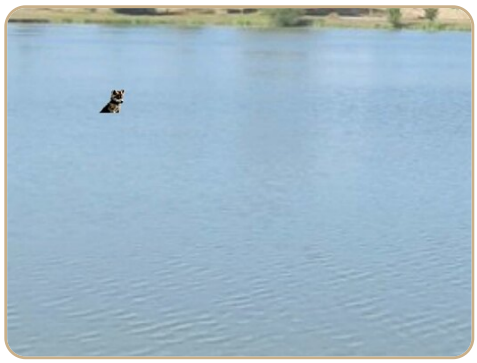
L'HISTOIRE

Le ventre plein, la troupe reprend ses recherches. « Beaucoup d'eau, beaucoup d'arbres : le coin rêvé pour se cacher », dit Amélia. **Camille**, le plus grand de la meute, trouve toujours les meilleures cachettes…



Le voilà, tapi dans l'ombre des arbres, du côté de la petite île ! « Vous voilà enfin ! Allons plus loin : il y a beaucoup d'eau par ici, il ne faudrait pas tomber dedans. » ☐ Coche Camille, page 5.

QUELQU'UN EST TOMBÉ !



Soudain, un cri, du côté de l'eau : « À L'AIDE ! À L'AIDE ! » Un louveteau est tombé dans l'étang.

Entoure-le sur la photo.

C’est Yoda ! Il faut aller le secourir, mais qui ? « J’aimerais bien, mais je ne suis pas assez grande », dit Michette. Spaghetti recule : « Je ne sais pas nager. » Potito : « Je suis trop petit pour le porter. » « Cette fois, je ne fuirai pas le danger ! » lance Camille. « YODA, J’ARRIVE ! » crie Flash.

? QUI DOIT PLONGER ?

- ◯ Camille, qui ne veut plus fuir le danger
- ◯ Flash, le fonceur
- ◯ Amélia, la maman



Yoda est sur la berge, trempé mais sain et sauf. « Merci de m’avoir sauvé. Je regardais les animaux qui vivent dans l’eau, et je suis tombé. Et toi, tu les connais ? » ☐ Coche Yoda, page 5.

↕ LES HABITANTS DE L’ÉTANG

Lis chaque portrait, et relie-le au bon dessin.

Un oiseau d’eau tout noir, au bec et au front blancs	●	●	A
Un amphibien noir, taché de jaune vif	●	●	B
Un grand oiseau tout blanc, au long bec noir, qui pêche au bord de l’eau	●	●	C
Un serpent qui nage très bien, et qui n’est pas venimeux	●	●	D









19	5	14	20	21	13

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 10
Traduis (tableau page 41), et recopie le morceau dans le grimoire.

Bella et Camille se présentent

La plus aventurière et le plus prudent de la meute. Ils ne se ressemblent pas du tout.



Bella 7 ANS

« Je m'appelle Bella et j'ai 7 ans. Comme ma maman, je suis une chasseuse hors pair et une louve très courageuse. J'ai du mal à rester en place, j'adore partir à l'aventure en solitaire. Mes frères et sœurs disent que je suis têtue et que je n'écoute personne, mais je ne suis pas d'accord avec eux. Ma devise est : « Explore, découvre, émerveille-toi : l'aventure est le chemin vers l'inconnu. » J'ai les yeux vairons et des griffes puissantes. »



Camille 10 ANS

« Je m'appelle Camille et j'ai 10 ans. Je suis le plus grand de notre meute. Je suis toujours extrêmement prudent, ce qui m'empêche de me mettre en danger. En revanche, grâce à cela, je trouve toujours les meilleures cachettes lors des parties de cache-cache. J'aime aider ma famille, et je rêve de trouver le courage de ne plus fuir devant le danger. Mes petits frères et petites sœurs adorent quand je leur fais des blagues. Une fois, j'ai mangé des lentilles et franchement, ce n'était vraiment pas bon du tout. »

À lire à voix haute : une voix par louveteau.

Yoda se présente

Le dernier à parler : celui qui calcule tout.



Yoda 5 ANS

« Je m’appelle Yoda et j’ai 5 ans. Je suis un expert des mathématiques. J’adore tout calculer et je ne me lance jamais au hasard. Je suis courageux et ma devise est de ne jamais abandonner. Mon papa me dit que j’ai trop souvent la tête dans les étoiles. Je n’aime pas que l’on se moque de moi. »

ET TOI ?

Si tu étais le onzième louveteau de la meute, qui serais-tu ? Dessine-toi, puis présente-toi comme eux.

MON LOUVETEAU

Je m’appelle

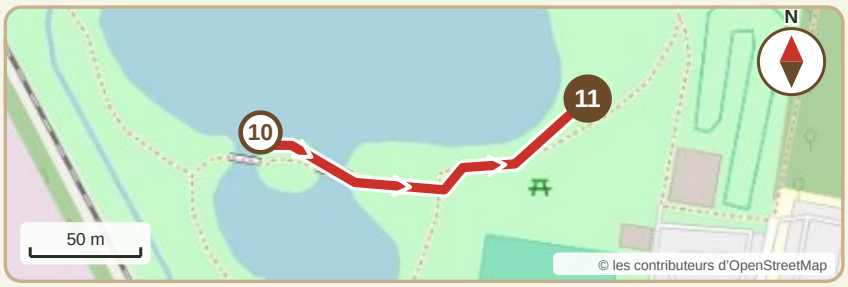
Ce que je sais faire, et ce qui me fait peur :

LIEU 11 · L'ÉCHAUFFEMENT

11 Le parc, côté sport

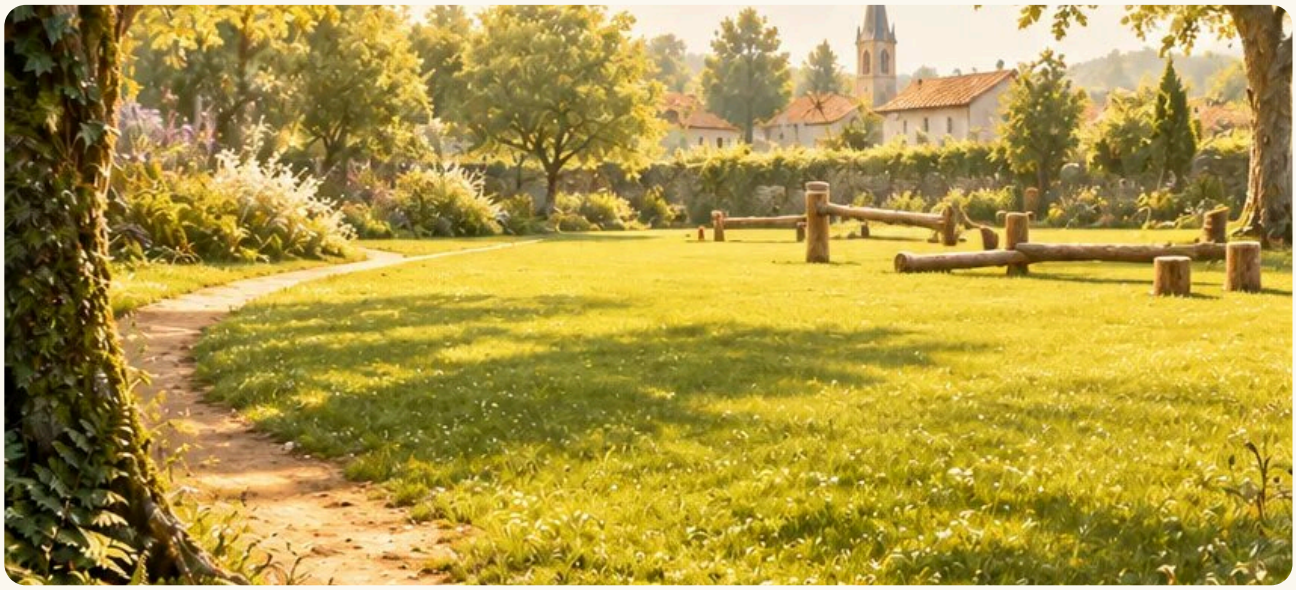
À **150 m**, vers **l'est**, de l'autre côté du parc. Un coin pour courir et sauter.

☐ **J'y suis !**





Le banc du parc



L'HISTOIRE

« Il manque encore Mohamed. Je le sens : il n'est pas loin. » Une, deux… une, deux… Quelqu'un, ici, ne sait pas rester assis ! Mohamed est là, en pleine forme. Amélia lui raconte tout : le portail, la formule, Coco enlevé, le contrat du laboratoire.



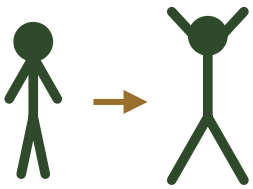
MOHAMED

D'accord. Mais avant de partir en mission, on s'échauffe : dix jumping jacks, dix pompes, dix squats. Tout le monde, les grands aussi !

☐ Mohamed est retrouvé ! Coche-le dans ta meute, page 5.

1 LE DÉFI DE MOHAMED

Faites-le tous ensemble, en comptant à voix haute. Coche une case à chaque mouvement.



10 jumping jacks

Bras en l'air et jambes écartées, puis tout se referme.

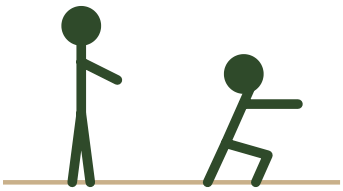
☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10



10 pompes

Trop dur ? Fais-les sur les genoux : ça compte pareil.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10



10 squats

Comme pour t'asseoir sur une chaise invisible, le dos bien droit.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10



MOHAMED

Au fait… j'ai vu la camionnette blanche tout à l'heure. Elle allait vers l'**école** !

MON CARNET D'ENQUÊTE

Où allait la camionnette ? _____

Et le nom de la rue du contrat, tu t'en souviens ? _____

19	5	24	1	7	9	14	20	1

LE MORCEAU N° 11

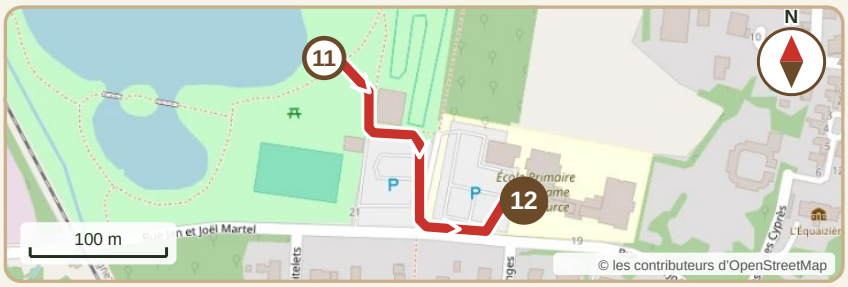
Traduis (page 41), et recopie-le dans le grimoire.

LIEU 12 · LA MISSION

12 L'école et le laboratoire

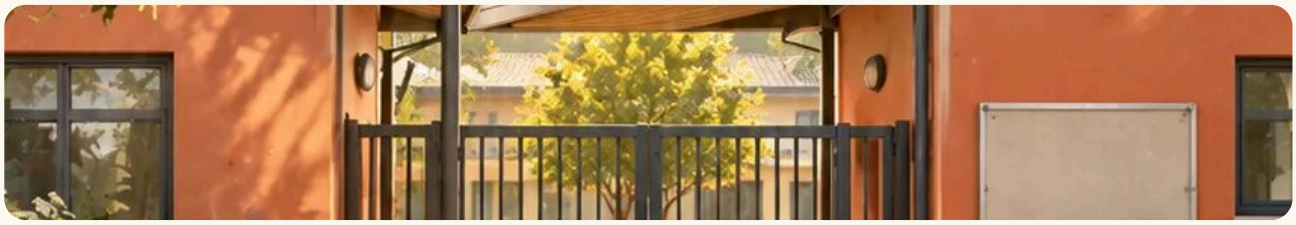
À **180 m**, vers **le sud-est**. Des voix d'enfants, une cour, une grille : l'école.

☐ **J'y suis !**





L'école



L'HISTOIRE

Direction l'école ! La camionnette n'est plus là, mais ça sent encore les pneus chauds.

Amélia renifle : « Ils ont laissé quelque chose ici, je le sens. Pas par terre… sur le mur. »

LA DEVINETTE DU MUR

Je suis accroché au mur, mais je ne suis pas un tableau de peintre. Les parents me lisent, les enfants passent devant sans me voir. On me punaise des affiches de toutes les couleurs, et je les garde derrière ma vitre. Qui suis-je ?



Entoure la réponse sur la photo. Puis cherche-la en vrai, devant l'école !

Derrière les affiches, une tablette : sur l'écran, un point clignote, tout près d'ici. (Elle appartient à l'histoire : ne la cherche pas pour de vrai.)

✓ LA MÊME RUE ?

Cherche une plaque de rue près de l'école, et compare avec le contrat de la page 22.

☐ C'est la même rue ! ☐ Ce n'est pas la même rue.



AMÉLIA

Cette rue… je l'ai déjà lue quelque part ! Sur la feuille froissée, sous les déchets du parking. C'est ici : la salle louée par le laboratoire est juste à côté de l'école. Le point de la tablette, c'est elle !



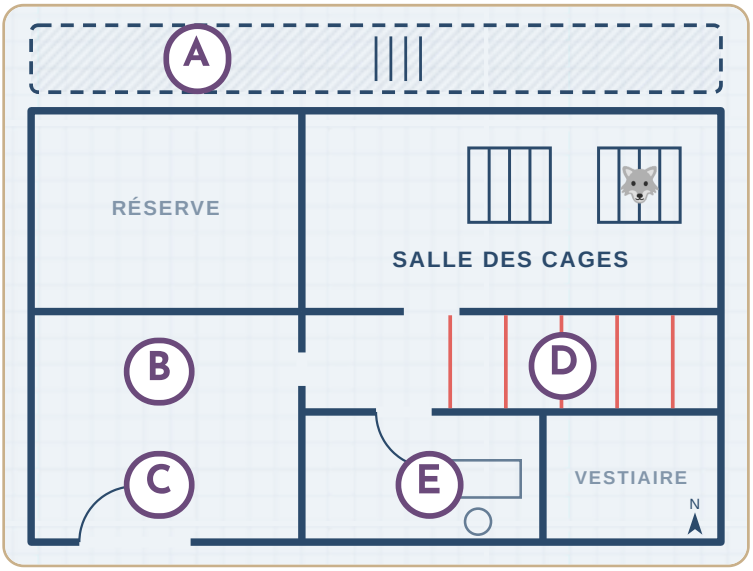
L'HISTOIRE

Quelques pas plus loin, voici l'entrée du laboratoire. Presque personne. Tout est verrouillé : les portes, les fenêtres. Sauf la **ventilation** : elle est entrouverte. Et derrière ces murs, des machines qui bourdonnent…

« Il nous faut un plan, dit Amélia. À chacun son poste, selon ce qu'il sait faire de mieux. »

QUI VA OÙ ?

Voici le plan du laboratoire. Écris sous chaque louveteau la lettre de son poste. Deux n'ont pas de poste : écris une croix.



A la ventilation : se faufiler par la gaine

B le hall : faire diversion, avec beaucoup de bruit

C la porte : trouver le code

D le couloir : passer entre les lasers

E le gardien : passer sans un bruit

Coup de pouce : qui grimpe, qui compte, qui court, qui se fait remarquer, qui sait se cacher ?


Potito ☐


Mohamed ☐


Yoda ☐


Bella ☐


Tigrou ☐


Spaghetti ☐


Camille ☐

Tigrou file vers le hall en hurlant à la lune : tous les scientifiques lui courent après ! Il ne les tiendra que trois minutes ! (Chronomètre-toi, si tu veux.)

LA PORTE À CODE

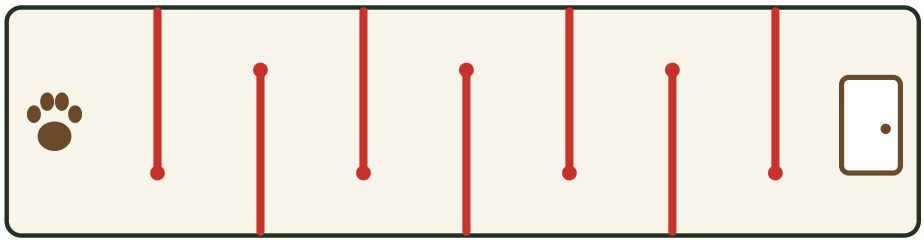
Potito s'est faufilé jusqu'à la porte. Elle ne s'ouvre qu'avec un code. Sur le clavier, un papier jaune :

> Pour ne pas l'oublier : le code, ce sont les cinq chiffres qui suivent le nom de la rue, sur notre contrat de location.

Le code : ☐☐☐☐☐

✎ LE COULOIR DES LASERS

Trace le chemin de Spaghetti jusqu'à la porte, sans toucher un rayon rouge. Puis, en vrai : enjambez cinq rayons imaginaires !



✓ CHUT ! LE GARDIEN DORT

Le gardien s'est endormi. Camille lève la patte : **tous ensemble, cinq secondes de silence complet**. Un bruit, et on recommence ! ☐ Réussi !

LA CAGE DE COCO

Coco est là, enfermé ! La cage s'ouvre avec trois boutons de couleur.

Ouverture de la cage, dans l'ordre :
1. la couleur de notre camionnette,
2. la couleur des murs de l'école d'à côté,
3. la couleur du ciel quand il fait beau.

Écris 1, 2, 3 sur les boutons à presser, dans l'ordre.

◯	◯	◯	◯	◯
rouge	vert	blanc	jaune	bleu



Clac ! **Coco** est libre : la meute est réunie ! ☐ Coche-le, page 5. Sur la table, Bella trouve un médaillon : la pièce qui manquait au grimoire !



21	14	21	19

LE MORCEAU DU GRIMOIRE N° 12
Le dernier ! Traduis-le (tableau page 41), et recopie-le dans le grimoire. Puis vite, au portail !

LE GRIMOIRE DE BELLA

La formule magique



À chaque lieu, tu déchiffres un morceau de la formule. Recopie-le ici, dans les cases qui portent le numéro du lieu. Quand la formule sera entière, nous la crierons tous ensemble, au portail !

~ L'incantation du portail ~

1				2								
3			4			5						
6						7						
8			9				10					
11									12			

!

LA CLÉ DU CODE

Chaque nombre est la place d'une lettre dans l'alphabet : 1 = A, 2 = B, 3 = C…

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	**O**	**P**	**Q**	**R**	**S**	**T**	**U**	**V**	**W**	**X**	**Y**	**Z**
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26



AMÉLIA

C'est du latin de magicien, un peu de travers, comme il se doit. Ne la lis pas trop fort avant d'être au portail : on ne sait jamais ce qui pourrait s'ouvrir !

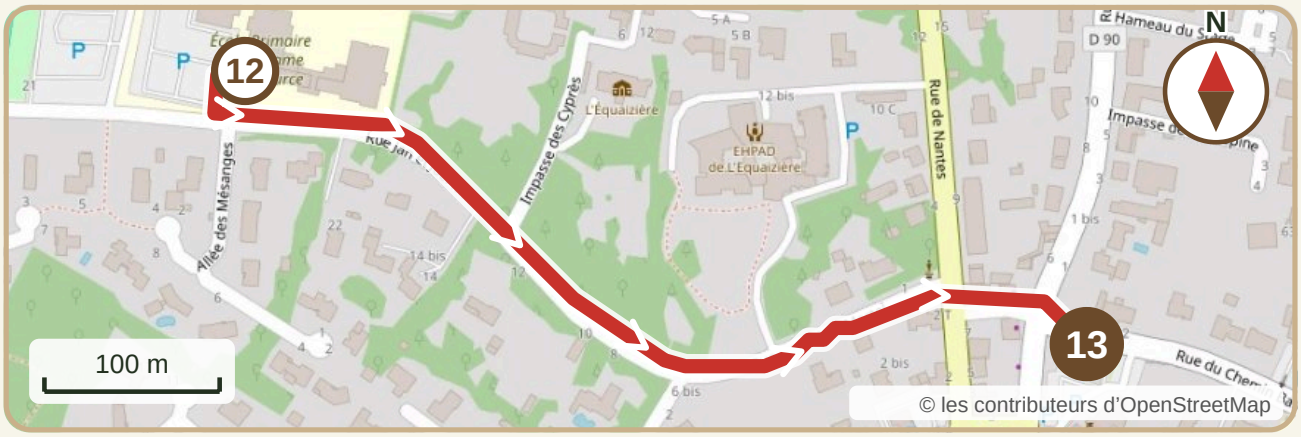
LIEU 13 · L'ARRIVÉE

13 Le calvaire, devant la mairie

10 min Le portail ne restera pas ouvert longtemps ! Avec l'adulte, chronomètre-toi depuis le laboratoire (sans courir sur la route) : départ _____, arrivée _____.

À **510 m** du laboratoire, vers **l'est** : retour devant la mairie, au pied du grand calvaire de pierre.

☐ **J'y suis !**





L'HISTOIRE

« Il est temps de rentrer chez nous. Mais le portail ne restera pas ouvert longtemps : dix minutes, pas plus. Courons jusqu'au calvaire ! »

Là, au pied du calvaire, l'air crépite. « Le portail est encore là, je le sens », souffle Amélia.



Bella pose le médaillon dans le trou rond de la couverture. Déclic ! La pierre violette s'allume, et le grimoire s'ouvre.

Sur la première page, l'incantation. L'encre a pâli : on ne la lit plus. Heureusement, tu l'as reconstruite, page 41 !

? L'ANNÉE CACHÉE

Les sorciers cachaient toujours la destination dans la formule. Dans « millia douplex sentum sexaginta unus », *millia* veut dire mille, *douplex* deux, *sentum* cent, *sexaginta* soixante et *unus* un.

Vers quelle année le portail va-t-il ramener la meute ?

◯ 1045 ◯ 1261 ◯ 1571

3 CRIEZ-LA !

Tous ensemble, lisez la formule de la page 41 à voix haute, le plus fort possible, pour que le portail l'entende ! Arrivés en plus de dix minutes ? Le portail est presque refermé : criez-la deux fois.

☐ Nous l'avons criée !

Le vent se lève autour du calvaire. Dans la lueur violette, on aperçoit une forêt, des fumées, un château fort… ***Tourne vite la page !***

DESSINE LE PORTAIL QUI SE ROUVRE

LA FIN DE L'HISTOIRE

Le portail s'ouvre

Un grondement, un éclair violet : le portail s'ouvre en grand ! Un à un, les louveteaux le traversent : Potito, Spaghetti, Tigrou, Coco, Flash, Michette, Bella, Camille, Yoda, Mohamed. Amélia passe la dernière, et se retourne une fois.



AMÉLIA

Millia douplex sentum sexaginta unus : mille deux cent soixante et un. Notre année. Merci : sans toi, nous serions restés coincés ici pour toujours. Je ne t'oublierai pas.



LA GARNACHE · LES DIX LOUVETEAUX

Diplôme d'ami de la meute

décerné pour avoir retrouvé les dix louveteaux et rouvert le portail du temps

Décerné à _____

Le _____

J'ai colorié ☐ ☐ pattes sur 36.

La patte d'Amélia

Une aventure imaginée par les élus et le Conseil municipal des enfants de La Garnache, avec Challans Gois Communauté.

À COCHER EN CHEMIN… OU À LIRE EN RENTRANT

Le carnet du pisteur

Comme Amélia et sa meute, apprends à reconnaître les habitants de l'étang et du bois, et à lire leurs traces dans la boue. Coche « Je l'ai vu » quand tu en croises un, et « J'ai vu ses traces » quand tu trouves son empreinte.

1 LES HABITANTS DE L'ÉTANG



L'aigrette garzette
Environ 60 cm
☐ Je l'ai vu



La foulque macroule
Environ 38 cm
☐ Je l'ai vu



La poule d'eau
Environ 33 cm
☐ Je l'ai vu



La couleuvre à collier
Jusqu'à 1 m
☐ Je l'ai vu



La salamandre tachetée
Environ 15 cm
☐ Je l'ai vu



Le triton marbré
Environ 14 cm
☐ Je l'ai vu

LE SAVAIS-TU ?

La salamandre. Elle sort surtout les nuits de pluie. Ses taches jaunes préviennent ceux qui voudraient la manger : « Attention, j'ai très mauvais goût ! »

2 LES ANIMAUX DU BOIS, ET LEURS EMPREINTES

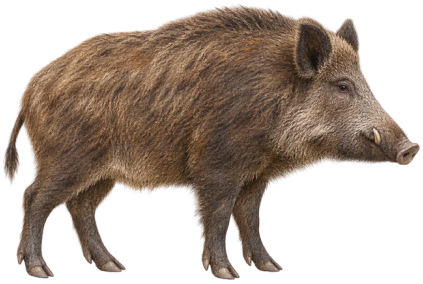


Le renard roux
Environ 70 cm, sans la queue



Son empreinte environ 5 cm

☐ Je l'ai vu
☐ J'ai vu ses traces



Le sanglier
Environ 80 cm de haut



Son empreinte 6 à 8 cm

☐ Je l'ai vu
☐ J'ai vu ses traces



Le chevreuil
Environ 70 cm de haut



Son empreinte 4 à 5 cm

☐ Je l'ai vu
☐ J'ai vu ses traces



Le lièvre
Environ 60 cm



Son empreinte 4 à 6 cm

☐ Je l'ai vu
☐ J'ai vu ses traces



Le lapin de garenne
Environ 40 cm



Son empreinte 3 à 4 cm

☐ Je l'ai vu
☐ J'ai vu ses traces



L'écureuil roux
Environ 22 cm, sans la queue



Son empreinte 3 à 4 cm

☐ Je l'ai vu
☐ J'ai vu ses traces

3 AU BORD DE L'EAU, ET SOUS LES HAIES



La loutre
Environ 70 cm, sans la queue



Son empreinte 6 à 7 cm

☐ Je l'ai vu
☐ J'ai vu ses traces



Le ragondin
Environ 50 cm, sans la queue



Son empreinte jusqu'à 12 cm

☐ Je l'ai vu
☐ J'ai vu ses traces



Le hérisson
Environ 25 cm



Son empreinte environ 2,5 cm

☐ Je l'ai vu
☐ J'ai vu ses traces

LE SAVAIS-TU ?

La loutre. Elle se cache si bien qu'on trouve bien plus souvent ses traces que la loutre elle-même. Ses crottes ont même un nom : les épreintes.

LE SAVAIS-TU ?

Lire une empreinte. Compte les doigts ! Le renard en laisse quatre, avec ses griffes, dans un petit losange. Le chevreuil et le sanglier marchent sur deux sabots ; derrière ceux du sanglier, on voit souvent deux petites marques de plus.

LE SAVAIS-TU ?

Où chercher ? Dans la boue au bord des chemins et de l'étang, dans le sable ou dans la neige : la terre molle garde les traces. Le matin, après une nuit de pluie, c'est le meilleur moment.

MON BILAN DE PISTEUR

J’ai coché ☐☐ habitants sur 15.

J’ai trouvé les traces de ☐ animaux sur 9.

MA FICHE À MOI

Choisis ton animal préféré : dessine-le, avec son empreinte, et remplis sa fiche.

MON DESSIN

Je m’appelle : _____

On me reconnaît : _____

Je vis : _____

Le savais-tu ? _____

Pour l’adulte : Pour pister sans déranger : on reste sur les chemins, on parle doucement, et on ne touche jamais un animal sauvage, même s’il a l’air blessé.

SEULEMENT À LA FIN !

Les solutions

Avant de partir (page 5)

Le secret : l'ITALIE. Deux loups ont passé la frontière dans le parc du Mercantour, en 1992 : personne ne les a ramenés, ils sont venus seuls. Aujourd'hui, on en compte plus d'un millier en France, et l'espèce est protégée.

1. La mairie (pages 6-7)

Qui arrive ? Les Romains, avec Jules César, qui conquiert la Gaule.

La frise : dans l'ordre de la page, 3 · 5 · 1 · 4 · 2. Les Pictons (1), les Romains (2), les tribus de Germanie (3), les Normands (4), les seigneurs vers 1045 (5).

L'époque d'Amélia : le Moyen Âge.

Morceau 1 : INVO.

2. L'accueil de loisirs (pages 8-9)

L'arbre : le bouleau, au tronc blanc rayé de noir.

Potito est au milieu de la photo, perché entre deux grosses branches.

Morceau 2 : CATIO.

3. La chapelle (pages 10-13)

Les notes : DOrmir, RÉveil, MInuit, DOrmir : do, ré, mi, do. C'est le début de « Frère Jacques », le moine qui dort pendant que sonnent les matines !

Le nom : la bataille de Lépante, en 1571, au large de la Grèce.

Le secret : DON QUICHOTTE. L'écrivain s'appelait Miguel de Cervantès ; on l'a surnommé « le manchot de Lépante ». Don Quichotte est paru en 1605.

Morceau 3 : POR.

4. La motte féodale (pages 14-16)

À quoi ça servait ? À surveiller les alentours et à se protéger des invasions.

Les mots du château : le pont qu'on relève, le pont-levis ; la grille, la herse ; la plus haute tour, le donjon ; la fente pour l'archer, la meurtrière ; le fossé plein d'eau, la douve ; le balcon percé de trous, le mâchicoulis.

Morceau 4 : TAL.

5. Le château (pages 17-19)

Les tours d'aujourd'hui : d'après nos relevés, trois : une carrée et deux rondes, la tour des Filles et la tour du Roi. Tu n'en vois pas autant, ou plus ? La patte est gagnée quand même.

Autrefois : sept tours, six rondes et une carrée.

Le témoignage : vrai, faux (elle était blanche), vrai, faux (elle est partie vers le cimetière).

Le secret : la NAVARRE. En 1588, on l'appelait encore Henri de Navarre ; il devient roi de France en 1589, à la mort d'Henri **III**.

Morceau 5 : TEMPUS.

6. Le parking du cimetière (pages 20-22)

Le grand tri : canette J ; pot de confiture V (son couvercle va au bac jaune) ; journal P ; trognon de pomme C ; bouteille en plastique J ; mouchoir O (c'est du papier, mais sale) ; pile D ; pot de peinture D. *Les consignes peuvent changer : en cas de doute, regarde ce qui est écrit sur le bac.*

Et ici, en vrai ? Chacun voit ce qu'il voit : la patte est gagnée.

L'adresse : rue Jan-et-Joël-Martel, 85710 La Garnache.

Morceau 6 : ASTRAÉ.

7. L'ancienne gare (pages 23-25)

Le code : 1970 − 92 = 1878. Les premiers voyageurs sont montés dans le train en 1878.

Morceau 7 : MILLIA.

8. Le petit bois (pages 26-28)

Les empreintes, de haut en bas : le sanglier (deux sabots lourds, et deux petits ergots derrière) ; le renard (quatre doigts, en ligne droite) ; le lapin (de longues empreintes) ; le chevreuil (deux sabots fins, comme un cœur à l'envers) ; la loutre (cinq doigts reliés par des palmes) ; l'écureuil (des mains aux longs doigts).

Le lapin est à droite, au bord du chemin, au pied des buissons.

Tigrou : on le rassure. Il va apprendre : ce n'est encore qu'un bébé.

Morceau 8 : DOU.

9. Le bois (pages 29-30)

La plante : l'ortie, qui se mange en soupe une fois cuite. Mais jamais sans un adulte qui la connaît bien !

Le grimoire : il lui manque une pièce ronde, au milieu de la couverture.

Morceau 9 : PLEX.

10. Le parc de l'Équaizière (pages 31-34)

Camille était caché dans l'ombre des arbres, près de la petite île. **Le louveteau tombé à l'eau**, Yoda, est un peu à gauche, au milieu de l'étang. **Qui doit plonger ?** Amélia, la maman : les louveteaux sont trop petits pour porter leur frère. Retiens-le : si quelqu'un tombe à l'eau, un enfant appelle un adulte. Il ne plonge jamais lui-même.

L'étang : l'oiseau noir au bec blanc, la foulque (B) ; l'amphibien taché de jaune, la salamandre (D) ; le grand oiseau blanc, l'aigrette (A) ; le serpent nageur, la couleuvre (C).

Morceau 10 : SENTUM.

11. Le parc, côté sport (pages 35-36)

Le défi : si vous l'avez fait ensemble, c'est gagné ! Mohamed est fier de toute l'équipe.

Morceau 11 : SEXAGINTA.

12. L'école et le laboratoire (pages 37-40)

La devinette : le panneau d'affichage : la vitrine pleine d'affiches de couleur, à gauche du grand poteau (pas la vitrine vide).

La même rue ? Normalement oui : la rue Jan-et-Joël-Martel, celle du contrat.

Qui va où ? Potito A (il grimpe partout) ; Tigrou B (il se fait toujours remarquer) ; Yoda C (l'expert des mathématiques) ; Spaghetti D (le plus maigre et le plus rapide) ; Camille E (le roi des cachettes) ; Mohamed et Bella : une croix.

Le code : 85710, le code postal du contrat.

Les lasers : on passe sous le premier rayon, au-dessus du deuxième, et ainsi de suite : en bas, en haut, en bas, en haut, en bas, en haut, en bas.

La cage : 1 blanc (la camionnette), 2 rouge (les murs de l'école), 3 bleu (le ciel).

Morceau 12 : UNUS.

13. Le calvaire (pages 42-43)

L'année cachée : 1261 : mille, deux cents, soixante et un.

La formule entière : INVOCATIO PORTAL TEMPUS ASTRAÉ MILLIA DOUPLEX SENTUM SEXAGINTA UNUS ! À peu près : « J'invoque le portail du temps et des étoiles : mille deux cent soixante et un ».

UN SOUVENIR : DESSINE TON LOUVETEAU PRÉFÉRÉ



AMÉLIA

Et maintenant, compte tes pattes coloriées, et remplis ton diplôme, page 44 !

LIVRET-JEU · PARCOURS NATURE & PATRIMOINE

Les dix louveteaux

LA GARNACHE

En 1261, au pied du château fort, les dix louveteaux d'Amélia, la louve grise, sautent dans un portail de lumière… et la voilà avec eux à La Garnache, aujourd'hui !

Avec elle, parcours treize lieux, de la mairie au parc de l'Équaizière : des épreuves, des louveteaux à retrouver… et à chaque lieu, un morceau de la formule qui rouvrira le portail.



13 lieux · **3,8 km** à pied · **2 h** à **2 h 30**

dès **8 ans**, avec un adulte · un crayon suffit

Le parcours existe aussi sur téléphone, avec ses jeux à toucher et à glisser : scanne le code, ou rends-toi sur **parcours-challansgois.netlify.app**. Tu y trouveras aussi les aventures des autres communes de Challans Gois.

Challans Gois Communauté

Réalisé par le service des sports de Challans Gois Communauté, en lien avec les élus et les habitants de La Garnache.